

UNITA' DI APPRENDIMENTO: "FONOLOGICA...MENTE"

Periodo di svolgimento: **Novembre-Maggio**

Sezione/i: **4 e 5 anni**

Titolo UDA: "FONOLOGICA...MENTE"	
Motivazione della proposta (sintetica descrizione)	Questo percorso mira a favorire l'acquisizione dei prerequisiti al termine della Scuola dell'Infanzia necessari al bambino per poter affrontare in seguito, con successo, l'apprendimento della letto-scrittura. Per insegnare a leggere e a scrivere bisogna prima occuparsi del linguaggio parlato. Tra linguaggio verbale e linguaggio scritto esiste, infatti, un legame invisibile, come una "cerniera": la metafonologia, dove il bambino diventa soggetto attivo e riflette sulla "parola" attraverso attività e giochi fonologici fondamentali per stimolare le competenze linguistiche.
Competenze riconducibili ai campi d'esperienza	I discorsi e le parole <ul style="list-style-type: none">✚ Avere consapevolezza della struttura fonologica del linguaggio, ovvero imparare a riflettere sulla lingua orale indipendentemente dal significato.✚ Essere in grado di identificare le componenti fonologiche della lingua (sillabe e fonemi) e saperle manipolare.✚ Sperimentare rime, filastrocche, drammatizzazioni: inventare nuove parole, cercare somiglianze e analogie tra i suoni e i significati Immagini, suoni, colori <ul style="list-style-type: none">✚ Avvicinarsi alla lingua scritta, esplorare e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali

Obiettivi specifici di apprendimento

(o in alternativa conoscenze e abilità)

4 ANNI

- Pronunciare correttamente fonemi
- Riconoscere e denominare correttamente oggetti reali o raffigurati
- Giocare con il linguaggio verbale attraverso la memorizzazione di poesie, rime e filastrocche
- Riconoscimento di rime (sillaba finale di parola)
- Riconoscimento della sillaba iniziale di parola
- Classificazione delle parole per lunghezza (segmentazione)
- Elisione della sillaba iniziale
- Riconoscere la scrittura dal disegno
- Riconoscere la funzione comunicativa della scrittura

5 ANNI

- Inventare storie e giocare con la lingua (rime, assonanze, filastrocche, somiglianze e analogie tra suoni e significati)
- Compiere riflessioni sul significato delle parole
- Giocare con le parole individuando "i non sensi"
- Giocare sillabando le parole e viceversa
- Fare operazioni logiche con le parole (classificazione, contrari, analogie)

	<ul style="list-style-type: none"> -Identificazione fonema iniziale -Discriminazione di fonemi -Discriminazione di parole foneticamente simili -Segmentazione fonemica (classificazione per lunghezza) -Avvicinarsi alla scrittura e comprenderne la funzione comunicativa -Produrre scritture spontanee -Comprendere e utilizzare simboli della lingua scritta -Utilizzare le tecnologie digitali per scoprire, giocando, i simboli della lingua scritta
Competenze chiave europee (barrare quelle più coinvolte)	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Competenza nella madrelingua <input type="checkbox"/> Competenza nella lingua straniera <input type="checkbox"/> Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <input checked="" type="checkbox"/> Competenza digitale <input type="checkbox"/> Competenze sociali e civiche <input checked="" type="checkbox"/> Imparare ad imparare <input checked="" type="checkbox"/> Spirito di iniziativa e imprenditorialità <input type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale
ORGANIZZAZIONE E METODOLOGIA DI LAVORO	
Compito di realtà	“Parole, parole, parole...giocando s’impara!”

Organizzazione della classe	<ul style="list-style-type: none"> - Lavoro individuale - Piccolo gruppo - Grande gruppo 	
Organizzazione degli spazi	<ul style="list-style-type: none"> - Sezione, disposizione dei banchi variabile per attività - Aula polivalente 	
Risorse esterne	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratori metafonologici organizzati dal S.I.E.E. (8 incontri) 	
Tempi di applicazione	<ul style="list-style-type: none"> - Novembre-Maggio 	
SEQUENZA APPLICATIVA		
Titolo esperienza/attività	Materiali	Osservazioni
"Caccia alla rima"	Burattino, immagini, flash card	
"Trova la parola che..."	Immagini, flash card	
"La ripeto io!"	Immagini, flash card	
"Di-vi-dia-mo"	Immagini, flash card, cubi	
"Se togliamo..."	Immagini, flash card	
"L...come Leone"	Immagini, flash card	
"Individuo il suono iniziale"	Immagini, flash card, tablet, lim	
DESCRIZIONE ANALITICA DELLE ATTIVITA'E DEL COMPITO DI PRESTAZIONE		
FONOLOGIA GLOBALE		

<p>“Caccia alla rima”</p>	<p>Giochi per il riconoscimento di filastrocche o rime:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giocare con parole che si somigliano (mela, vela) • Completamento di rime o filastrocche a rima baciata (Nel magico castello/ vive il mago col cappello...) • Raggruppare le parole con la stessa sillaba iniziale con l’utilizzo di immagini da collegare (pa-ne pa-lla...) • Trovare la rima tra due alternative fornite attraverso le immagini (castello-ombrello-mucca) • Trovare rime con i nomi dei bambini stesso con l’utilizzo di un personaggio mediatore (es. burattino/marionetta...)
<p>“Trova la parola che...”</p>	<p>.Giochi per il riconoscimento della sillaba iniziale di parola:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere tra varie immagini quella che inizia come l’immagina data • Trovare tutte le immagini la cui parola inizia con la sillaba della parola rappresentata dall’immagine data (schede strutturate, flash card...) • Trovare l’intruso, ovvero la parola che inizia diversamente dalle altre • Formare insieme con le immagini proposte, seguendo il criterio “Inizia con la stessa sillaba...” • Fluenza fonemica su sillaba iniziale, come “Un bastimento carico di...” • Produrre parole con la sillaba iniziale (tutti i frutti che iniziano con...)
<p>“La ripeto io!”</p>	<p>Giochi per la sintesi sillabica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere la parola sillabata dall’adulto di fronte a varie immagini e mostrare alla parola detta • Denominare la parola sillabata dall’adulto, lavorando soltanto dal punto di vista

	<p>fonologico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Provare a risolvere rebus di parole creati con l'uso di immagini (RE + immagine mare = REMARE)
"Di-vi-dia-mo"	<p>Giochi per la segmentazione sillabica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Date le immagini, dividere in sillabe le parole e disegnare un pallino per ogni sillaba, in maniera che il bambino riconosca la parola corta e lunga • Pronunciare tre parole e mettere in fila un cubo per ogni sillaba di ogni singola parola, il bambino deve identificare la parola più lunga e quella più corta • Pronunciare una parola e il bambino la segmenta per vedere quanti pezzi ha (si possono utilizzare pallini e/o cubi) • Pronunciare una parola e farla segmentare al bambino con l'uso del battito di mani, poi chiedere a quanti battiti di mani corrisponde quella parola • Mostrare immagini di vari elementi, farli nominare e chiedere se si tratta di parola lunga o corta
"Se togliamo..."	<p>Giochi per la delezione della sillaba iniziale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giocare a trovare parole dentro parole, togliendo la sillaba iniziale (RE-mare / mare) • Giocare a trovare NON-parole dentro parole, togliendo la sillaba iniziale (LU-maca / maca)
FONOLOGIA ANALITICA	
"L...come Leone"	Gioco con i nomi degli animali:

	<ul style="list-style-type: none"> • Proporre l'immagine di un animale, far pronunciare il nome dell'animale e trovargli un nome che inizi con lo stesso fonema (il Leone Leonardo) • Proporre anche di trovare una caratteristica dell'animale che inizi con quel suono e formare una frase (il Leone Leonardo è Lucente)
"Individuo il suono iniziale"	<p>Discriminazione dei fonemi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare l'immagine la cui parola inizia con il suono pronunciato dall'insegnante tra 2/3 immagini proposte • Forniamo ai bambini un cartoncino rosso e uno verde, quando le parole cominciano con lo stesso fonema, il bambino alza il cartoncino verde, se il fonema iniziale è diverso quello rosso • Indovina l'errore: l'adulto pronuncia una semplice frase e il bambino deve individuare la parola sbagliata e correggerla (La mamma ha tagliano il CANE - PANE) • Giochi tecnologici interattivi
VERIFICA E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE	
	<ul style="list-style-type: none"> • Rubrica compito di realtà, rubrica delle competenze, rubrica dei processi, scheda di autovalutazione • Osservazioni

COMPITO DI REALTA'

TITOLO: "Parole, parole, parole...giocando s'impara!"	
<p>DESCRIZIONE COMPITO O PERFORMANCE PRODOTTA</p> <p>I BAMBINI DI 5 ANNI REALIZZARANNO DUE GIOCHI FONOLOGICI (MEMORY DELLE VOCALI E SCATOLE DELLE RIME) CHE DONERANNO AI PIU' PICCOLI</p>	<p><u>Competenze culturali EUROPEE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Competenza nella madrelingua <input type="checkbox"/> Competenza nella lingua straniera <input type="checkbox"/> Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <input type="checkbox"/> Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> Competenze sociali e civiche <input checked="" type="checkbox"/> Imparare ad imparare <input checked="" type="checkbox"/> Spirito di iniziativa e imprenditorialità <input type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale <p><u>Competenze campi di esperienza:</u></p> <p>I discorsi e le parole</p> <ul style="list-style-type: none"> • IDENTIFICARE LE COMPONENTI FONOLOGICHE DELLA LINGUA (SILLABE E FONEMI) E SAPERLE MANIPOLARE <p>Il sé e l'altro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • COLLABORARE NELLA REALIZZAZIONE DEI PRODOTTI <p>La conoscenza del mondo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SAPER DESCRIVERE E METTERE IN SEQUENZA LE VARIE FASI DELL'ATTIVITA' <p>Organizzazione della sezione:</p> <ul style="list-style-type: none"> -lavoro individuale -piccolo gruppo -grande gruppo <p>Organizzazione degli spazi:</p> <ul style="list-style-type: none"> -sezione -aula polivalente

	<p>Tempi di realizzazione (indicativi):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 10' per la spiegazione del lavoro, 30' per la realizzazione del memory, 10' per completare la scheda didattica, 20' gioco del memory delle vocali 2. 10' per la spiegazione del lavoro, 30' per la realizzazione del gioco delle scatole, 20' gioco delle scatole delle rime 3. 20' spiegazione dei giochi, 30' attuazione dei giochi nei rispettivi gruppi
<p>Modalità di realizzazione:</p>	
<p>1) L'insegnante spiega ai bambini che bisogna realizzare due giochi da regalare ai compagni più piccoli delle altre sezioni per aiutarli a familiarizzare con lettere e parole. Il primo gioco è il memory delle vocali. I bambini vengono divisi in gruppi. L'insegnante consegna un foglio con 5 quadrati vuoti e spiega che ogni vocale deve essere scritta dentro ciascun quadrato con un colore diverso (A rossa, E gialla, I verde, O azzurra, U viola). Per aiutarli viene appeso al muro un foglio con le lettere nei colori corrispondenti. Terminato di scrivere correttamente le vocali, rispettando il colore assegnato, ognuno di loro deve ritagliare con le forbici i quadrati e consegnarli alla maestra.</p> <p>L'insegnante somministra quindi una scheda individuale con tante letterine mischiate. I bambini devono cerchiare solo le vocali. Nel frattempo l'insegnante plastifica e ritaglia i quadratini del memory. Sempre divisi per gruppi l'insegnante consegna ad ogni tavolo le memory card realizzate, ricorda le regole del gioco e inizia la partita!</p> <p>Luogo: sezione con banchi separati</p> <p>Materiali: Fogli con quadrati, scheda didattica strutturata, pennarelli, forbici, plastificatrice</p>	
<p>2) L'insegnante spiega il secondo gioco da realizzare per i più piccoli, le scatole delle rime. Nella scrivania l'insegnante appoggia 3 scatole, ciascuna con un'immagine attaccata (OMBRELLO - LIMONE - TAVOLINO). I bambini vengono divisi in tre gruppi e al centro del tavolo viene posizionata una scatola. L'insegnante consegna a ciascuno di loro un foglietto in cui disegnare qualcosa che faccia rima con l'immagine della scatola corrispondente. L'attività si ripete facendo ruotare le scatole nei tavoli in maniera tale che ogni bambini realizzi 3 disegni che l'insegnante plastificherà in un secondo momento. Nel frattempo i bambini iniziano a giocare. Le scatole vengono posizionate nuovamente su un tavolo libero. L'insegnante chiama due bambini per volta. Il primo sceglie un'immagine e le passa all'altro che deve verbalizzare a voce alta di cosa si tratta e deve inserire l'immagine nella scatola della rima giusta. I ruoli si scambiano e l'attività viene ripetuta</p>	

per tutta la sezione.

Luogo: sezione con banchi separati

Materiali: 3 scatole predisposte dall'insegnante, foglietti, pennarelli, forbici, plastificatrice

3) Nel salone polivalente i bambini di 5 anni, divisi in due gruppi, presentano i giochi realizzati e mostrano loro come giocare. Vengono divisi in due grandi gruppi misti: il gruppo 1 gioca col memory delle vocali e il gruppo 2 con le scatole delle rime.

Gruppo 1: i bambini vengono divisi in altri sottogruppi misti e a ciascun gruppo viene dato un mazzo di carte per giocare a memory.

Gruppo 2: si gioca a coppie come nella fase di realizzazione (2) ma ogni coppia è formata da un bambino di 4 anni e uno di 5 che può essere d'aiuto, se necessario.

Luogo: aula polivalente

Materiali: gioco del memory delle vocali, gioco delle scatole delle rime

RUBRICA VALUTATIVA RELATIVA AL COMPITO DI REALTA': "Parole, parole, parole...giocando s'impara!"

	LIVELLO			
DESCRITTORI/ CRITERI	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Realizzazione dei giochi	Giochi realizzati con precisione e in autonomia, rispettando puntualmente tutte le fasi	Giochi realizzati in autonomia, rispettando tutte le fasi	Giochi realizzati rispettando tutte le fasi su sollecitazione dell'insegnante	Giochi realizzati rispettando tutte le fasi con il supporto dell'insegnante
Spiegazione dei giochi realizzati	Le modalità di gioco e le sue regole sono state spiegate utilizzando un linguaggio articolato, chiaro e preciso	Le modalità di gioco e le sue regole sono state spiegate utilizzando un linguaggio chiaro e pertinente	Le modalità di gioco e le sue regole sono state spiegate utilizzando un linguaggio semplice	Le modalità di gioco e le sue regole sono state spiegate utilizzando un linguaggio semplice su suggerimento dell'insegnante

RUBRICA VALUTATIVA RELATIVA COMPETENZE

	LIVELLO			
DESCRITTORI/ CRITERI	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Identificazioni delle vocali	Identifica le componenti fonologiche della lingua, riconoscendo e trascrivendo tutte le vocali, rispettando i colori assegnati, in modo veloce, sicuro e corretto.	Identifica le componenti fonologiche della lingua, riconoscendo e trascrivendo tutte le vocali, rispettando i colori assegnati.	Identifica le componenti fonologiche della lingua, riconoscendo e trascrivendo le vocali, rispettando i colori assegnati, su suggerimento dell'insegnante	Identifica le componenti fonologiche della lingua, riconoscendo e trascrivendo le vocali, rispettando i colori assegnati, con l'aiuto dell'insegnante

Individuazione delle parole in rima	Manipola la lingua individuando tante parole che fanno rima con quelle note in modo veloce, sicuro e corretto	Manipola la lingua individuando alcune parole che fanno rima con quelle note in modo veloce, sicuro e corretto	Manipola la lingua individuando alcune parole che fanno rima con quelle note su suggerimento di insegnante e/o compagni	Manipola la lingua individuando una sola parola che fa rima con quelle note su suggerimento di insegnante e/o compagni

RUBRICA VALUTATIVA RELATIVA AI PROCESSI

DESCRITTORI/ CRITERI	LIVELLO			
	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Impegno	Si impegna con continuità e concentrazione durante tutte le fasi del lavoro	Si impegna con continuità durante tutte le fasi del lavoro	Si impegna sufficientemente durante le fasi del lavoro	Si impegna durante le fasi del lavoro se sollecitato dall'insegnante
Collaborazione/ partecipazione	Collabora attivamente offrendo il proprio contributo, partecipando attivamente al processo di realizzazione	Collabora offrendo il proprio contributo, partecipando al processo di ideazione e realizzazione	Collabora con il gruppo, partecipando al processo di realizzazione ed eseguendo quanto gli viene assegnato	Collabora con il gruppo, partecipando al processo di realizzazione ed eseguendo quanto gli viene assegnato, su sollecitazione dell'insegnante o dei compagni
Autonomia	Organizza con sicurezza le fasi utili allo svolgimento dell'attività realizzata e il materiale necessario	Organizza le fasi utili allo svolgimento dell'attività realizzata e il materiale necessario	Organizza con qualche incertezza le fasi utili allo svolgimento dell'attività realizzata e il materiale necessario	Organizza le fasi del lavoro e il materiale assegnato in base alle indicazioni dei compagni o dell'insegnante

Rubrica di valutazione: “Parole, parole, parole... giocando s’impara!”

CRITERI/DESCRITTORI	NOME ALUNNO					
COMPITO DI REALTA':						
Realizzazione dei giochi						
Spiegazione dei giochi realizzati						
COMPETENZE:						
Identificazioni delle vocali						
Individuazione delle parole in rima						
PROCESSI:						
Impegno						
Collaborazione / partecipazione						
Autonomia						

SCHEMA DI AUTOVALUTAZIONE

	MOLTO	ABBASTANZA	POCO	NIENTE
Ti è piaciuta l'attività?				
Hai trovato difficoltà nell'attività?				
Quali difficoltà hai incontrato? Spiega a voce				
Cosa potresti fare per non averle più? Spiega a voce.				
Che valutazione daresti al tuo lavoro?				